

## ランダムシナリオルール

### 準備

1. 戰闘：大将以外のシナリオカードの枚数を決定  
短い 雜魚×1、副將×1、イベント(A×2、B×2)  
普通 雜魚×2、副將×1、イベント(A×3、B×3)  
長い 雜魚×3、副將×1、イベント(A×4、B×4)

2. 戰闘：大将以外のカードをよく切り、戦闘：大将  
6枚の上に乗せて山札を作る  
3. 山札からカードを6枚引き、出目①～⑥に振り分け  
運用

1. 1D 6を振り、使用するシナリオカードを決定

トラブル：イベントカードをランダムに2枚引き、イベント強化表で強化の有無と内容を決定  
※GMはイベントカードから任意のカードを取り除いてよい

戦闘：戦闘を開始

2. 戰闘：大将をクリアした場合、ゲームをクリア

3. トラブル、戦闘：雑魚、戦闘：副將をクリアした場合

シナリオカードを除去し、山札から新しいカードを補充

4. イベントから(通常のルールで)逃亡した場合

ブレイク可能。GMのイベント・NPC・状態カードを破棄

イベント強化表

出目 イベント強化内容

① 1枚目のみ、イベント強化チャートで強化

② 2枚目のみ、イベント強化チャートで強化

③～⑤ 強化しない

⑥ 1枚目と2枚目をイベント強化チャートで強化

C001

## トラブル：イベントA

イベント発生(～2名で2回分)

イラスト募集中

C006

イベントカードをランダムに2枚引き、どちらかをクリアすればこのトラブルをクリアできる。必要なイベント(プレイヤー2名以下なら2回分)とみなす。

## イベント強化チャート

出目	経験点	強化内容
①①	× 4 8	敵対勢力、一蓮托生、荷重負荷、解決困難
①②	× 6	荷重負荷、解決困難
①③	× 1 2	一蓮托生、解決困難
①④	× 6	敵対勢力、解決困難
①⑤	× 4	敵対勢力、荷重負荷
①⑥	× 2	敵対勢力
②②	× 1	敵対勢力、通過儀礼
②③	× 1	敵対勢力、通過儀礼
②④	× 2	敵対勢力
②⑤	× 8	敵対勢力、一蓮托生
②⑥	× 4	一蓮托生
③③	× 2	一蓮托生、通過儀礼
③④	× 4	一蓮托生
③⑤	× 8	一蓮托生、荷重負荷
③⑥	× 2	荷重負荷
④④	× 1	荷重負荷、通過儀礼
④⑤	× 2	荷重負荷
④⑥	× 3	解決困難
⑤⑤	× 1.5	解決困難、通過儀礼
⑤⑥	× 3	解決困難
⑥⑥	÷ 2	通過儀礼

※小数点以下は切り捨てとする

C002

## トラブル：イベントA

イベント発生(～2名で2回分)

イラスト募集中

C003

イベントカードをランダムに2枚引き、どちらかをクリアすればこのトラブルをクリアできる。必要なイベント(プレイヤー2名以下なら2回分)とみなす。

## トラブル：イベントA

イベント発生(～2名で2回分)

イラスト募集中

C004

イベントカードをランダムに2枚引き、どちらかをクリアすればこのトラブルをクリアできる。必要なイベント(プレイヤー2名以下なら2回分)とみなす。

## トラブル：イベントA

イベント発生(～2名で2回分)

イラスト募集中

C005

イベントカードをランダムに2枚引き、どちらかをクリアすればこのトラブルをクリアできる。必要なイベント(プレイヤー2名以下なら2回分)とみなす。

## トラブル：イベントB

イベント発生(～3名で2回分)

イラスト募集中

C006

イベントカードをランダムに2枚引き、どちらかをクリアすればこのトラブルをクリアできる。必要なイベント(プレイヤー3名以下なら2回分)とみなす。

## トラブル：イベントB

イベント発生(～3名で2回分)

イラスト募集中

C007

## トラブル：イベントB

イベント発生(～3名で2回分)

イラスト募集中

C008

イベントカードをランダムに2枚引き、どちらかをクリアすればこのトラブルをクリアできる。必要なイベント(プレイヤー3名以下なら2回分)とみなす。

## トラブル：イベントB

イベント発生(～3名で2回分)

イラスト募集中

C009

イベントカードをランダムに2枚引き、どちらかをクリアすればこのトラブルをクリアできる。必要なイベント(プレイヤー3名以下なら2回分)とみなす。

## トラブル：イベントB

イベント発生(～3名で2回分)

イラスト募集中

C010

イベントカードをランダムに2枚引き、どちらかをクリアすればこのトラブルをクリアできる。必要なイベント(プレイヤー3名以下なら2回分)とみなす。

## 戦闘:雑魚

雑魚との戦闘

イラスト募集中

C011

雑魚との戦闘が発生。勝利すればこの戦闘をクリアし、ブレイクできる。必要なイベントとみなす。

## 戦闘:雑魚

雑魚との戦闘

イラスト募集中

C012

雑魚との戦闘が発生。勝利すればこの戦闘をクリアし、ブレイクできる。必要なイベントとみなす。

## 戦闘:雑魚

雑魚との戦闘

イラスト募集中

C013

雑魚との戦闘が発生。勝利すればこの戦闘をクリアし、ブレイクできる。必要なイベントとみなす。

## 戦闘:副将

副将との戦闘、イベント2回分

イラスト募集中

C014

副将との戦闘が発生。勝利すればこの戦闘をクリアし、ブレイクできる。必要なイベント2回分とみなす。

## 戦闘:大将

大将との戦闘、勝利でゲームクリア

イラスト募集中

C015

大将との戦闘が発生。勝利すればゲームをクリアできる。

## 戦闘:大将

大将との戦闘、勝利でゲームクリア

イラスト募集中

C016

大将との戦闘が発生。勝利すればゲームをクリアできる。

## 戦闘:大将

大将との戦闘、勝利でゲームクリア

イラスト募集中

C017

大将との戦闘が発生。勝利すればゲームをクリアできる。

## 戦闘:大将

大将との戦闘、勝利でゲームクリア

イラスト募集中

C018

大将との戦闘が発生。勝利すればゲームをクリアできる。

## 戦闘:大将

大将との戦闘、勝利でゲームクリア

イラスト募集中

C019

大将との戦闘が発生。勝利すればゲームをクリアできる。

## 戦闘:大将

大将との戦闘、勝利でゲームクリア

イラスト募集中

C020

大将との戦闘が発生。勝利すればゲームをクリアできる。

## シナリオテンプレートA 退治

**概要：**近くに住み着いている「大将」からの被害を食い止めるために、探し出して戦うシナリオ  
**背景：**自由に決める、または表を参照

①	被害者を救うため、自ら引き受けた
②、③	退治の依頼を受けた
④、⑤	自分自身の目的のために戦うことになった
⑥	敵と因縁があるため、戦うことになった

**報酬：**コイン1枚、経験点+1D6  
**制約：**何もない  
**大将：**

①、②	鬼族(大鬼、笛大鬼、岩鬼など)
③	動植物(死叫草、大蛇、灰色熊、牙虎など)
④	魔法生命(屍術師、吸血鬼、鉄人兵など)
⑤	亜人・伝承の存在(牛頭人、飛龍、石化鳥など)
⑥	人類(妖術師、邪神官、首領など)

C021

## シナリオテンプレートB 移動

**概要：**危険な地域を通過して目的地にたどり着くためのシナリオ  
**背景：**自由に決める、または表を参照

①	伝令の依頼を受けた
②、③	荷運びの依頼を受けた
④、⑤	指名手配を受けたので逃走
⑥	目的地で行ことがある

**報酬：**コイン1枚、経験点+1D6  
**制約：**全てのイベントに「通過儀礼」を付与、さらに

①、②	何もなし
③	全てのイベントに「敵対勢力」を追加
④	全てのイベントに「一蓮托生」を追加
⑤	全てのイベントに「荷重負荷」を追加
⑥	全てのイベントに「解決困難」を追加

**大将：**

①	鬼族(大鬼、笛大鬼、岩鬼など)
②	亜人(鳥人、魚人、牛頭人、人馬、山羊人など)
③	動植物(死叫草、大蛇、灰色熊、牙虎など)
④	魔法生命(屍術師、吸血鬼、鉄人兵など)
⑤	伝承の存在(鷲獅子、飛龍、妖狐、石化鳥など)
⑥	人類・爬虫人(妖術師、邪神官、首領、蜥蜴族など)

C022

## シナリオテンプレートC 探求

**概要：**人里を離れた危険な地域で物や人を探すためのシナリオ  
**背景：**自由に決める、または表を参照

①	自分自身が奪われたものを取り戻す
②、③	奪われた物や人を取り戻す依頼を受けた
④、⑤	自己強化のために探しているものがある
⑥	強大な敵の弱点を突くためのものを探している

**報酬：**コイン1枚、経験点+2D6  
**制約：**「イベント強化表」を下記に変更する

①、②	1枚目のみ、イベント強化チャートで強化
③、④	2枚目のみ、イベント強化チャートで強化
⑤	強化しない
⑥	1枚目と2枚目をイベント強化チャートで強化

**大将：**

①、②	鬼族(大鬼、笛大鬼、岩鬼など)
③	亜人(鳥人、魚人、牛頭人、人馬、山羊人など)
④	魔法生命(屍術師、吸血鬼、人造人間など)
⑤、⑥	人類・爬虫人(妖術師、邪神官、首領、蛇脚族など)

C023

## シナリオテンプレートD 捜索

**概要：**人里や秘密の建物などで情報収集や潜入調査などを行い、物や人を探すためのシナリオ  
**背景：**自由に決める、または表を参照

①	自分自身が奪われたものを取り戻す
②	奪われた物や人を取り戻す依頼を受けた
③、④	自分や他人の無実を証明する証拠を探している
⑤、⑥	爬虫人の悪事の証拠を探している

**報酬：**コイン2枚、経験点+2D6  
**制約：**イベントの解決方法に応じてサポートカードを追加

解説方法に「感」がある	「敵対勢力」
解説方法に「体」がある	「荷重負荷」

**大将：**

①	鬼族(大鬼、笛大鬼、岩鬼など)
②	亜人(鳥人、魚人、牛頭人、人馬、山羊人など)
③	魔法生命(屍術師、吸血鬼、人造人間など)
④～⑥	人類・爬虫人(妖術師、邪神官、首領、蛇脚族など)

C024

## シナリオテンプレートE 襲撃

**概要：**何者かの襲撃によって、殺されたり捕らわれたりすることを阻止するためのシナリオ  
**背景：**自由に決める、または表を参照

①	復讐のため殺そうとしてくる
②、③	食料や高価なものを奪おうとしてくる
④、⑤	賞金首(犯罪者)として追い回される
⑥	強力な魔力を求めて捕らえようとしてくる

**報酬：**経験点+3D6  
**制約：**「イベント強化表」を使用せず、全てのイベントに「敵対勢力」通過儀礼を追加する

**大将：**

①、②	鬼族(大鬼、笛大鬼、岩鬼など)
③	亜人、伝承的存在、魔法生命など
④、⑤	人類(妖術師、邪神官、首領など)
⑥	爬虫人(蜥蜴族、蛇脚族、鰐牙族、亀甲族など)

C025

## シナリオテンプレートF 交流

**概要：**複数の人、または集団の間で起きたトラブルを解決するためのシナリオ  
**背景：**自由に決める、または表を参照

①	ヒロインと交流を深め、救済をもたらす
②、③	対立あらう集団同士の仲裁を行う
④、⑤	人間や異種族に存在を受け入れてもらう
⑥	強大すぎる敵と対峙し、戦わずにやり過ごす

**報酬：**コイン3枚  
**制約：**イベントの解決方法に応じてサポートカードを追加

解決方法に「心」がある	「一蓮托生」
解決方法に「頭」がある	「解決困難」

**大将：**

①、②	鬼族(大鬼、笛大鬼、岩鬼など)
③	亜人(鳥人、魚人、牛頭人、人馬、山羊人など)
④	伝承の存在(妖精、天馬、一角獣、妖狐など)
⑤、⑥	人類(妖術師、邪神官、首領など)

C026

## シナリオテンプレートG 請願

**概要：**誰かに何か(協力、人や物の解放、制裁や擁取の中止など)をお願いするためのシナリオ  
**背景：**自由に決める、または表を参照

①	食料やアイテムなどを譲ってもらう
②、③	共通の敵と戦うために同盟を組む
④、⑤	戦争や侵略などを中止してもらう
⑥	捕らわれた人を解放してもらう

**報酬：**なし  
(追加イベントをクリアすると)任意のアイテムカードを(共有で)1枚  
(※GMがアイテムカードを自作してもよい)

**制約：**戦闘：大将の直後に追加イベント発生  
「誰か1名が1回だけ」挑戦できる  
判定以外の方法(和解の杯など)でもクリア可能  
ランダム、またはGMが指定した1枚を使用  
イベント強化表を適用

**大将：**

①	鬼族(大鬼、笛大鬼、岩鬼など)
②	亜人(鳥人、魚人、牛頭人、人馬、山羊人など)
③	伝承の存在(妖精、天馬、一角獣、妖狐など)
④、⑤	人類(妖術師、邪神官、首領など)
⑥	爬虫人(蜥蜴族、蛇脚族、鰐牙族、亀甲族など)

C027

## シナリオテンプレートH 脱獄

**概要：**捕らえられて武装も奪われた状態から、取り戻して脱出するためのシナリオ  
**背景：**自由に決める、または表を参照

①	食肉として一時保存されている
②、③	魔法儀式の生け贋になる予定
④、⑤	情報を得るために尋問を受けている
⑥	何か特別な事情があり、生かされている

**報酬：**経験点+3D6  
**制約：**武装カードを装備できない  
イベントカードを2枚クリアすると制約解除  
(※装備するためには「エンジ」が必要)

**大将：**

①、②	鬼族(大鬼、笛大鬼、岩鬼など)
③	亜人(鳥人、魚人、牛頭人、人馬、山羊人など)
④	魔法生命(妖術師、邪神官、首領、屍術師など)
⑤、⑥	爬虫人(蜥蜴族、蛇脚族、鰐牙族、亀甲族など)

C028

## シナリオテンプレートI 支配者討伐

**概要：**魔法の実験のために人類を騙して大量の命を奪い、町や村などの土地を支配し続ける爬虫人を倒すシナリオ  
**背景：**ほとんどの人類は支配者を欲するため、自分自身の意志で行うことになる

**報酬：**コイン3枚、経験点+3D6  
**制約：**シナリオテンプレートJに挑戦する権利「NPCのレベル総計」を下記に変更する

大将：基準×4以下(1回)
さらに、イベント表を下記に変更する

①、②	1枚目のみ、イベント強化チャートで強化
③、④	2枚目のみ、イベント強化チャートで強化
⑤	強化しない
⑥	1枚目と2枚目をイベント強化チャートで強化

**大将：**

①～⑥	爬虫人(蛇脚族、鰐牙族、亀甲族、亜龍族など)
-----	------------------------

※GMは自作のオリジナルアイテムなどを使って、上記制約のうち片方を無効化してもよい

C029

## シナリオテンプレートJ 解放者(リーベラトール)

**概** 支配者が倒れ混乱する街を、権力を求める内部の敵や外部からの侵略者から守り、一般人の洗脳を解いて「解放」するためのシナリオ  
**背景：**このシナリオは、シナリオテンプレートIのクリア後に使用する  
**報** コイン3枚、経験点+3D6  
**制** 「人類」が自治する領土「NPCのレベル総計」を下記に変更する  
**大将：**

①～④	爬虫人(蛇脚族、鰐牙族、亀甲族、亜龍族など)
⑤	鬼族(大鬼、笛大鬼、岩鬼など)
⑥	伝承の存在(妖精、天馬、一角獣、妖狐など)

※最終イベントは、判定以外の方法(和解の杯など)ではクリア不可能

C030